

Unser Ziel ist es, die Freude am Lernen zu fördern.

Elektronische Lernhilfen

Accelerator Next

Für die nächste Generation

SB 00017 / KC 36

Ab 6 Jahren



Liebe Eltern,

vielen Dank, dass Sie sich für den Spiel- und Lerncomputer **Accelerator Next** entschieden haben.

Accelerator Next wurde mit größter Sorgfalt und Präzision entwickelt und enthält eine große Anzahl motivierender Spiele und Aktivitäten, die einen unschätzbaren Beitrag für die Entwicklung Ihres Kindes darstellen.

Ziel der Aktivitäten ist es, die Fähigkeiten Ihres Kindes auf den Gebieten der Muttersprache, Zahlen, Musik, des Gedächtnistrainings und logischen Denkens zu fördern und auszubauen sowie erste Erfahrungen mit Fremdsprachen zu sammeln.

Accelerator Next ist auch eine realistische Einführung in die Welt der Computer und ermutigt Ihr Kind zur Kreativität und selbständigem Lernen.

INHALT

Kapitel 1	1	Kapitel 8	11
Alles über deinen Accelerator Next		Der Rollbalken	
Kapitel 2	3	Kapitel 9	11
So fängst du an		Spiele und Spiel-Codes	
Kapitel 3	5	Buchstabieren	11
Eigenschaften und Bedienelemente		Wortschatz	13
Kapitel 4	7	Grammatik	14
Spielauswahl		Tastentraining	15
Kapitel 5	7	Mathematik	16
Spielregeln		Gedächtnistraining	18
Kapitel 6	9	Logikspiele	19
2-Spieler-Modus		Spiele	21
Kapitel 7	10	Musik	22
Auswahl und Eingabe der Antworten		Tools (Nützliche Helfer)	25
		Kapitel 10	26
		Wenn mal etwas nicht funktioniert	

Kapitel 1

Alles über deinen Accelerator Next

Eigenschaften:

- 50 Programme
 - 15 Wortschatz/Buchstabieren/
Grammatik
 - 20 Mathe/Logik/
Gedächtnistraining
 - 10 Spiele/Musik
 - 5 Tastentraining/Tools
- Multimedia
- Großer LCD-Bildschirm
 - Digitaler Klang

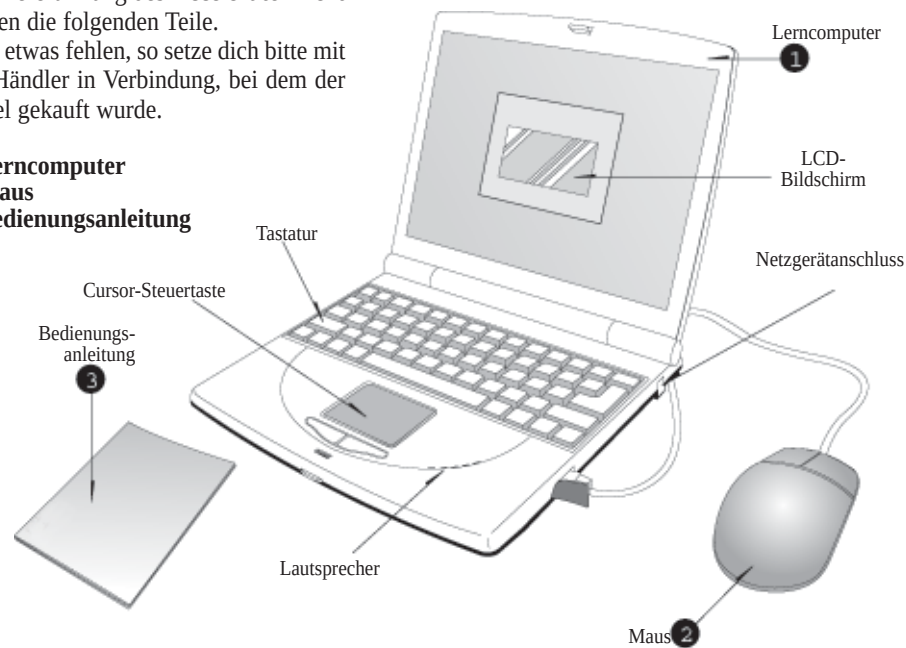
Zum Lieferumfang des **Accelerator Next** gehören die folgenden Teile.

Sollte etwas fehlen, so setze dich bitte mit dem Händler in Verbindung, bei dem der Artikel gekauft wurde.

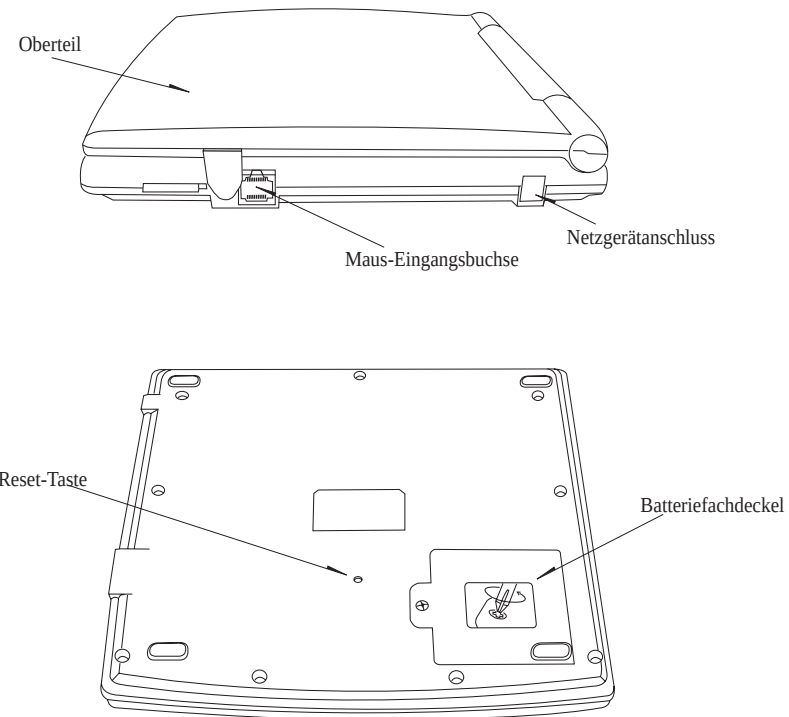
1 - Lerncomputer

2 - Maus

3 - Bedienungsanleitung



Lerncomputer

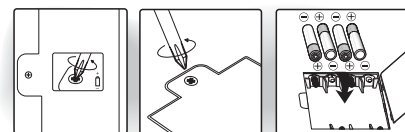


Kapitel 2

So fängst du an Dein **Accelerator Next** benötigt zum Betrieb 4 x 1,5V Mignonzellen (nicht enthalten) oder ein 9V, 300 mA Netzgerät (im Lieferumfang enthalten).

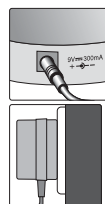
Einsetzen der Batterien

1. Vergewissere dich, dass das Gerät ausgeschaltet ist.
 2. Öffne mit Hilfe eines Schraubenziehers den Batteriefachdeckel im Boden.
 3. Lege 4 Mignon-Batterien ein und achte dabei auf die richtige Polarität: +,-.
 4. Schließe wieder das Batteriefach.
- (Der Lerncomputer schaltet sich automatisch ein, sobald die Batterien eingelegt wurden.)



Anschluss eines Netzgeräts

Verbinde das Anschlusskabel des Netzgeräts mit der Eingangsbuchse (Zentrum „positiv“) an der Rückseite des Gerätes. Anschließend steckst du das Netzgerät in die Wandsteckdose.



Zubehör für Accelerator Next (im Lieferumfang enthalten)

Netzgerät

9 Volt, 300 mA

Achtung

- Niemals Batterien unterschiedlichen Typs einlegen. Alte und neue Batterien nicht miteinander vermischen.
- Nur Batterien gleichen Typs verwenden.
- Beim Batteriewechsel ALLE Batterien auswechseln.
- Entferne die Batterien, wenn der Lerncomputer für längere Zeit nicht in Gebrauch ist.
- Batterien nicht in offenes Feuer werfen.
- Niemals versuchen, nicht-aufladbare Batterien wieder aufzuladen.
- Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Laden aus dem Lerncomputer entfernt werden.
- Wiederaufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht Erwachsener geladen werden.
- Leere Batterien müssen aus dem Lerncomputer entfernt werden.
- Die Kontakte im Batteriefach dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

Achtung

- Accelerator Next darf unter keinen Umständen an ein Netzgerät mit einer höheren Spannung als 9V angeschlossen werden.
- Das Gerät darf nur mit dem empfohlenen Netzgerät betrieben werden.
- Ein Netzgerät ist kein Spielzeug.
- Die Anschlusskontakte dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Das Gerät unbedingt vom Netzgerät trennen, wenn es mit flüssigen Substanzen gereinigt werden sollte!

Abschaltautomatik

Zur Schonung der Batterien und des Geräts schaltet sich **Accelerator Next** automatisch ab, wenn für einige Minuten keine Eingabe erfolgt ist.

Mausanschluss

Vergewissere dich, dass das Gerät AUSgeschaltet ist. Öffne die Abdeckung der Maus-Anschlussbuchse an der Rückseite des Geräts. Verbinde das Kabel der Maus mit der Maus-Anschlussbuchse. Um die Lebensdauer der Maus zu erhöhen, verwende diese stets auf einem sauberen Mauspad, so dass keine Schmutzpartikel in die Maus eindringen können.

Pflege und Reinigung

Der Lerncomputer sollte regelmäßig auf eventuelle äußere Beschädigungen der Kabel, Stecker, des Gehäuses und anderer Teile überprüft werden. Sollte das Gerät äußere Schäden aufweisen, darf es nicht mit dem Netzgerät betrieben werden, bis es repariert worden ist.

Bitte entferne vor der Reinigung des Lerncomputers die Batterien bzw. die Verbindung mit dem Netzgerät.

Wische das Gerät mit einem trockenen Tuch ab.

Das Gerät darf niemals nass werden.

Das Gerät darf niemals auseinander genommen werden.

Reinigung der Maus

Drehe und öffne den runden Verschluss über dem Mausball entgegen dem Uhrzeigersinn.

Nimm den Ball heraus, wische ihn und das Innere des Mausgehäuses mit einem trockenen Tuch ab.

So wird der Accelerator Next eingeschaltet

Schalte deinen **Accelerator Next** ein, indem du die Taste [EIN/AUS] drückst, die sich unten links auf der Tastatur befindet.

Vergiss nicht, das Gerät nach dem Spielen wieder auszuschalten, indem du erneut die Taste [EIN/AUS] drückst.

Kapitel 3

Eigenschaften und Bedienelemente

Die Tastatur

Die Tastatur entspricht in ihrer Funktion der eines richtigen Computers.

Die Maus

Die Maus bewegt den Cursorpfeil in alle gewünschten Richtungen. Klicke die Maustaste für die gewünschte Auswahl.

Die Cursor-Steuertaste

Die Cursor-Steuertaste wird in einigen Spielen zum Auswählen benötigt.

Der Cursorpfeil

Der Cursorpfeil wird mit Hilfe der Maus oder der Cursor-Steuertaste bewegt.

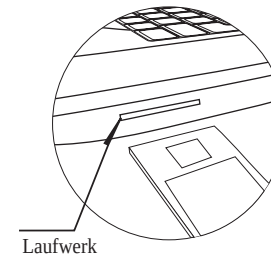
Der blinkende Cursor

Der blinkende Positionsanzeiger markiert die Stelle auf dem Bildschirm, an der die nächste Zahl oder der nächste Buchstabe eingegeben wird.

Erweiterungschip (separat erhältlich)

Schütze die Erweiterungschip-Kontaktfläche aus Metall vor Kratzern und Beschädigungen. Das Erweiterungschip-Laufwerk darf nur mit den **Accelerator Next**-SmartCards betrieben werden.

1. Stecke den Erweiterungschip in das Erweiterungschip-Laufwerk an der rechten Seite des Gerätes ein. Sobald du den Erweiterungschip eingeschoben hast, wird die zurzeit laufende Aktivität abgebrochen und die Erweiterungschip-Animation beginnt. Nach dieser erscheint das Erweiterungschip-Menü.
2. Mit der Cursor-Steuertaste oder der Maus kannst du dich nun durch die einzelnen Titel bewegen.
3. Drücke [Eingabe], um die gewählte Aktivität zu spielen.



Erweiterungsfragen zu den folgenden Aktivitäten sind auf dem Erweiterungschip zu finden: Netzwerk, Mehrzahl, Gegensätze

Sobald der Erweiterungschip eingeschoben wird, stehen nur die Aktivitäten zur Verfügung, die auf diesem Chip sind. Falls du ein anderes Spiel oder eine andere Aktivität wählen möchtest, musst du zuerst den Erweiterungschip aus dem Gerät nehmen.

(Erweiterungschip nicht enthalten)

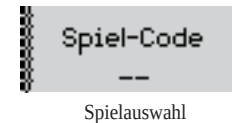
Demo

Drücke die Taste [Demo] und einige der spannenden und interessanten Eigenschaften deines **Accelerator Next** werden vorgeführt.

Kapitel 4

Spielauswahl

Zur Auswahl eines Spiels drückst du die Taste [Spiel-Code] oder die Taste [Esc] und gibst den zweistelligen Code ein.



Kapitel 5

Spielregeln

Antwortversuche

Spielrunden bestehen grundsätzlich aus Blöcken von je 10 Fragen. Du hast jeweils drei Versuche, eine Frage richtig zu beantworten. Die Anzahl deiner Punkte hängt auch davon ab, wie viele Antwortversuche du für eine Frage gebraucht hast.

Zeitbegrenzung

Jeder Versuch, eine Frage zu beantworten, ist zeitlich begrenzt (1 Minute für die Spielstufen 1 bis 4, 45 Sekunden für die Spielstufe 5). Falls es dir nicht gelingt, die Frage in der vorgesehenen Zeit zu beantworten, wird diese als falsche Antwort gewertet. Die Uhr wird nach jedem Fehlversuch auf Null zurückgestellt.

Punktvergabe

Wenn du die Frage beim ersten Versuch beantwortest, bekommst du 10 Punkte.

Wenn du die Frage beim zweiten Versuch beantwortest, bekommst du 6 Punkte.

Wenn du die Frage beim dritten Versuch beantwortest, bekommst du 3 Punkte.

Wenn du nach der Beantwortung von 10 Fragen einen Spielstand von 85 oder mehr Punkten erzielt hast, erreichst du die NÄCHSTHÖHERE Spielstufe. Wenn du 60 oder weniger Punkte erzielt hast, wirst du in eine NIEDRIGERE Spielstufe eingestuft.

Hilfe

Drücke die Taste [Hilfe], um einen Tipp für die Frage zu bekommen. Pro Frage kannst du nur zweimal Hilfe in Anspruch nehmen. Auch wird dir pro Hilfe-Anforderung ein Punkt abgezogen.

Wiederholen-Taste

Wenn du eine Spielanweisung noch einmal hören möchtest, drücke die Taste [Wiederholen]. Bei bestimmten Spielen wirst du auch erneut das Wort hören, nach dem gefragt wird.

Spielstandanzeige

Nach jeder Frage erscheint die Spielstandanzeige, die dir mitteilt, wie viele Punkte du für die letzte Frage erhalten hast sowie den Gesamtpunktstand der Spielrunde, die du gerade spielst.



Spielstandanzeige

Spielgewinn

Wenn du in Spielstufe 5 85 oder mehr Punkte erreichst, dann hast du das Spiel gewonnen. – Viel Glück!

Kapitel 6

2-Spieler-Modus

Grundsätzliche Informationen

Um in den 2-Spieler-Modus zu gelangen, drücke die Taste [Spieler 1/2]. Willst du wieder in den 1-Spieler-Modus zurück, dann drücke die Taste [Spieler 1/2] erneut. Die meisten Spiele werden nach den gleichen Prinzipien im 2-Spieler-Modus gespielt: Die linke Cursortaste ist die Taste für Spieler 1 und die rechte Cursortaste die für Spieler 2.

Das Spiel wird wie im 1-Spieler-Modus gespielt, es sei denn die Spieler müssen direkt gegeneinander antreten, um die Fragen zu beantworten. Der Spieler, der zuerst seine Spieler-Taste drückt, darf als Erster die Frage beantworten.

1. Falls der erste Spieler die Frage richtig beantwortet, bekommt er die entsprechenden Punkte angerechnet und das Spiel geht weiter. Beantwortet der erste Spieler die Frage falsch, so kann der zweite Spieler sein Glück versuchen.
2. Falls der zweite Spieler nun eine richtige Antwort gibt, bekommt er die Punkte und das Spiel wird fortgeführt.
3. Beantwortet der zweite Spieler die Frage auch falsch, gibt der Computer die richtige Antwort und das Spiel wird anschließend fortgesetzt.

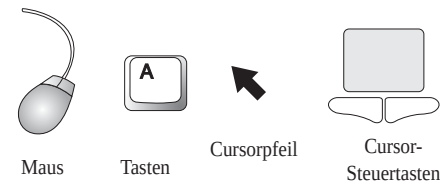
Kapitel 7

Auswahl und Eingabe der Antworten

Bei einigen Spielen müssen die Antworten aus einer Liste ausgesucht werden.

Methode 1 – Auswahl der Antwort mit der Cursor-Steuertaste

1. Mit Hilfe der Cursor-Steuertaste bewegst du die Markierung auf das ausgewählte Symbol oder Objekt.
2. Drücke die Taste [Eingabe] einmal.



Methode 2 – Auswahl der Antwort mit der Maus

1. Verwende die Maus, um den Cursorpfeil auf das ausgewählte Symbol bzw. Objekt zu bewegen.
2. Drücke die linke Maustaste einmal.



Methode 3 – Auswahl der Antwort über die Tastatur

Drücke die Buchstabentaste, die die richtige Antwort darstellt.



Methode 4 – Eingeben der Antwort über die Tastatur

In einigen Fällen muss die Antwort mit der Tastatur eingegeben werden.

Kapitel 8

Der Rollbalken

Manchmal kann es vorkommen, dass nicht alle Informationen auf dem Bildschirm Platz finden. In diesem Fall wird ein „Rollbalken“ angezeigt. Bewege den Cursorpfeil auf die Pfeile des „Rollbalkens“ und drücke auf die linke Cursortaste. Du kannst aber auch die Markierung bewegen, indem du sie mit den Cursortasten „nach oben“ und „nach unten“ verschiebst.



Kapitel 9 (Spiele und Spiel-Codes)

Anmerkung: Die Wörter in den Spielen 01-06, 08-11 sowie 13 werden in Großbuchstaben dargestellt. Deshalb wird der Buchstabe "ß" durch "SS" ersetzt. Z.B wird aus "groß"- "GROSS".

Buchstabieren

(01) Buchstabieren

Auf dem Bildschirm wird ein Wort dargestellt, das du buchstabieren sollst. Gib die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge in die vorgegebenen Felder ein.

(02) Buchstaben-Salat

Ein von **Accelerator Next** gesprochenes Wort erscheint auf dem Bildschirm, bei dem allerdings die Buchstaben durcheinander geraten sind. Entschlüssele das Wort und gib die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge in die vorgegebenen Felder ein.

(01)



(02)

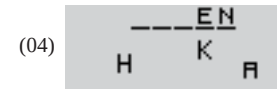


(03) Ersatz-Teile

Auf dem Bildschirm erscheint ein Wort, in dem ein Buchstabe zu viel ist. Bewege den Greifer mithilfe der Cursor-Steuerstaste auf den falschen Buchstaben und drücke [Eingabe] oder die linke Cursortaste, um den falschen Buchstaben zu entfernen.

**(04) ABC-Geist**

Nachdem das Wort als Animation gezeigt wurde, erscheinen die Buchstaben des Wortes am unteren Bildschirmrand, jedoch sind sie durcheinander geraten. Der erste Buchstabe blinkt. Bewege nun den blinkenden Buchstaben mithilfe der Cursor-Steuerstaste an den oberen Bildschirmrand, wo sich die einzelnen Eingabefelder befinden. Setze dort den Buchstaben an seiner richtigen Stelle ab und drücke [Eingabe] oder die linke Cursortaste, um die Position des Buchstabens zu bestätigen.



Wenn die Position falsch ist, auf der du einen Buchstaben abgesetzt hast, kannst du deine Wahl mit der Taste „Zurück“ oder [Löschen] aufheben. Der Buchstabe erscheint dann wieder am unteren Bildschirmrand. Wenn du mit einem Buchstaben einen Geist berührst, erscheint dieser Buchstabe wieder am Boden.

(05) Buchstaben-Labyrinth

Nachdem das gesuchte Wort als Animation gezeigt wurde, erscheint es als geschriebenes Wort wieder im Labyrinth. Der erste Buchstabe des gesuchten Wortes blinkt. Mit der Cursor-Steuerstaste bewegst du die Markierung in der richtigen Reihenfolge auf alle Buchstaben des gesuchten Wortes.

**(06) Kochbuch**

Vom oberen Bildschirmrand fallen Pfannkuchen, die jeweils mit einem Buchstaben versehen sind, nach unten. Steuere die Pfanne mit der Cursor-Steuerstaste unter die Buchstaben, die zu dem gesuchten Wort gehören. Dabei ist die Reihenfolge der Buchstaben nicht wichtig.



Wenn du einen richtigen Buchstaben verpasst, erscheint er trotzdem unten an seinem Platz. Dafür bekommst du aber keine Punkte. Hast du drei richtige Buchstaben verpasst oder drei falsche aufgefangen, wird das Spiel für diese Frage beendet.

(07) ABC-Puzzle

Auf dem Bildschirm erscheinen die Buchstaben des Alphabets, jedoch befinden sie sich in der falschen Reihenfolge. Wähle mithilfe der Cursor-Steuerstaste die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge aus. Drücke für deine Auswahl die linke Cursortaste oder [Eingabe].

Auch kannst du die Maus zur Auswahl der Buchstaben benutzen. Bewege dazu den Mauspfel auf den ausgewählten Buchstaben und drücke die linke Maustaste.

**Wortschatz****(08) Gleichklang**

Nachdem ein animiertes Wort auf dem Bildschirm erschienen ist und ausgesprochen wurde, erscheinen vier weitere Wörter auf dem Bildschirm. Wähle von diesen das Wort aus, das sich mit dem animierten und ausgesprochenen Wort reimt.

Deine Auswahl triffst du, indem du den Cursorpfel mit der Maus oder der Cursor-Steuerstaste auf das Wort bewegst. Bestätige deine Auswahl mit der linken Maustaste oder der linken Cursortaste.

Du kannst aber auch das Wort durch Drücken der Taste A, B, C oder D auswählen.

**(09) Gegensätze**

In diesem Spiel musst du den Gegensatz zu dem Wort finden, das du am oberen Bildschirmrand siehst.

Wörter bewegen sich nun aus der Mitte des Bildschirms nach unten. Wenn sich das gesuchte Wort am unteren Bildschirmrand in der markierten Zone befindet, drücke die linke Cursortaste oder [Eingabe], um das Wort auszuwählen.

**(10) Zwei in Einem**

Entferne einen Buchstaben aus dem gezeigten Wort, um so ein neues Wort zu bilden. Mit der Cursor-Steuerstaste wählst du einen Buchstaben aus. Drücke [Eingabe], um deine Auswahl zu bestätigen. Du kannst deine Auswahl aber auch mit der Maus treffen, indem du den Mauspfel auf den gewünschten Buchstaben bewegst und anschließend die linke Maustaste zur Bestätigung drückst.



Grammatik

(11) Netzwerk

Höre gut zu, was **Accelerator Next** von dir möchte. Er bittet dich, entweder die Hauptwörter (Substantive), Zeitwörter (Verben) oder Eigenschaftswörter (Adjektive) zu fangen.

Am oberen Bildschirmrand bewegen sich unterschiedliche Wörter von rechts nach links. Finde nun das Wort heraus, nach dem gesucht wird. Drücke [Eingabe] oder die linke Cursortaste, wenn sich das gesuchte Wort über dem Netz befindet.

(11)



(12) Zeichen setzen

Am unteren Bildschirmrand bewegt sich ein Satz, in dem das Satzzeichen fehlt, von rechts nach links. Über diesem Satz befinden sich vier Satzzeichen, von denen eines zum Satz gehört. Wähle ein Zeichen aus, von dem du denkst, das es das richtige wäre, indem du den Pfeil mit der Maus oder der Cursor-Steuerstaste darauf bewegst.

(12)



Drücke [Eingabe], die linke Cursortaste oder die linke Maustaste, um deine Auswahl zu bestätigen.

(13) Mehrzahl

Ein Hauptwort erscheint am oberen Bildschirmrand. Tippe nun die Mehrzahl (Plural) des Wortes ein. Mehrzahl ist das Wort, das du benutzt, wenn du einen Gegenstand beschreiben möchtest, von dem es mehr als einen gibt.

(13)



(14) Finde das Wort

Dieses Spiel beschäftigt sich mit dem Trennen von Wörtern, den Artikeln (der, die oder das), der Beugung von Zeitwörtern (Konjugation von Verben) und der Rechtschreibung. Je nach Spielstufe erscheint am unteren Rand ein Wort, für das die sinnvollste Trennung oder der richtige Artikel ausgewählt werden muss. Ab Spielstufe 4 erscheinen auch vollständige Sätze, die sich von rechts nach links bewegen und in denen

(14)

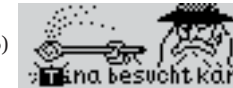


ein Wort fehlt. Auch über den Sätzen befinden sich zwei Lösungsvorschläge, von denen einer der richtige ist. Aus diesem Grunde hast du auch nur einen einzigen Versuch, die richtige Antwort zu finden.
Deine Auswahl zwischen den beiden Wörtern nimmst du mit der Cursor-Steuerstaste vor. Drücke anschließend die linke Cursortaste oder [Eingabe], um deine Auswahl zu bestätigen.

(15) Satz – Schlange

Ein Satz bewegt sich von rechts nach links am unteren Bildschirmrand entlang. Eines der Wörter im Satz ist falsch geschrieben, denn es müsste mit einem Großbuchstaben beginnen. Wenn sich das Wort, dessen Anfangsbuchstabe groß geschrieben werden muss, am linken Bildschirmrand unter dem Zauberstab befindet, drücke [Eingabe] oder die linke Cursortaste.

(15)



Tastentraining

(16) ABC-Treffer

Buchstaben bewegen sich am oberen Bildschirmrand. Mit der Cursor-Steuerstaste bewegst du die Wasserkanone. Tippe den Buchstaben, wenn sich die Kanone unter diesem befindet, um ihn auszulöschen. Versuche, alle Buchstaben auszulöschen, bevor sie den unteren Bildschirmrand erreichen.

(16)



(17) Richtig tippen

In diesem Spiel lernst du, mit welchen Fingern man die Buchstabentasten tippt. Befolge die Anweisungen und tippe die Buchstaben mit den richtigen Fingern. Die Hand auf dem Bildschirm zeigt dir, welchen Finger du für die einzelnen Buchstaben benutzen musst. Versuche dieses Spiel zu spielen, ohne dabei auf die Tastatur zu schauen.

(17)



(18) ABC-Schlange

Eine Buchstabenschlange windet sich über den Bildschirm. Tippe die Buchstaben schnell, damit sie nicht die andere Bildschirmseite erreichen.

(18)

**Mathematik****(19) Addieren**

Auf dem Bildschirm erscheint eine Gleichung. Deine Antwort gibst du mit den Zahlentasten ein und zwar von rechts nach links (Einer, Zehner, Hunderter). Wenn du aber die Eingabefolge ändern möchtest (also zuerst die Hunderter, Zehner, Einer), dann drücke zuerst die LEER-Taste.

(19)

$$\begin{array}{r} 10 \\ + 20 \\ \hline 30 \end{array}$$

(20) Subtrahieren

Auf dem Bildschirm erscheint eine Gleichung. Deine Antwort gibst du mit den Zahlentasten ein und zwar von rechts nach links (Einer, Zehner, Hunderter). Wenn du aber die Eingabefolge ändern möchtest (also zuerst die Hunderter, Zehner, Einer), dann drücke zuerst die LEER-Taste.

(20)

$$\begin{array}{r} 5 \\ - 3 \\ \hline 2 \end{array}$$

(21) Multiplizieren

Auf dem Bildschirm erscheint eine Gleichung. Deine Antwort gibst du mit den Zahlentasten ein und zwar von rechts nach links (Einer, Zehner, Hunderter). Wenn du aber die Eingabefolge ändern möchtest (also zuerst die Hunderter, Zehner, Einer), dann drücke zuerst die LEER-Taste.

(21)

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 9 \\ \hline 27 \end{array}$$

(22) Dividieren

Auf dem Bildschirm erscheint eine Gleichung. Deine Antwort gibst du mit den Zahlentasten ein und zwar von links nach rechts (Hunderter, Zehner, Einer). Wenn du aber die Eingabefolge ändern möchtest (also zuerst die Einer, Zehner, Hunderter), dann drücke zuerst die LEER-Taste.

(22)

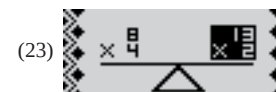
$$6 : 3 = 2$$

(23) Balance-Akt

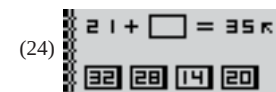
Höre **Accelerator Next** gut zu. Er fragt dich nach der Gleichung, die entweder den größten oder den kleinsten Wert besitzt.

Wähle die Gleichung aus, indem du die Cursor-Steuerstaste drückst. Deine Auswahl bestätigst du mit [Eingabe] oder der linken Cursortaste.

Zur Auswahl der Gleichung kannst du auch die Maus benutzen. Führe den Mauspfel auf die Gleichung deiner Wahl und drücke die linke Maustaste.

**(24) Was fehlt?**

Auf dem Bildschirm siehst du eine Gleichung, in der eine Zahl fehlt. Verwende die Zahlen, die du am unteren Bildschirmrand siehst, um die Lücke der Gleichung auszufüllen. Bewege den Pfeil mit der Maus oder der Cursor-Steuerstaste. Wähle eine Zahl aus, indem du die linke Maustaste oder die linke Cursortaste drückst.

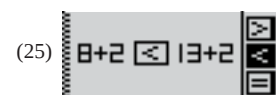
**(25) Folge den Zeichen**

Auf dem Bildschirm erscheinen zwei Gleichungen. In der Mitte dieser Gleichungen fehlt das entsprechende Zeichen. Wähle nun das Zeichen aus, das am besten passt. Bewege hierzu den Pfeil mit der Maus auf deine Antwort oder benutze die Cursor-Steuerstaste zum Markieren deiner Antwort. Zum Bestätigen deiner Auswahl drückst du bei Verwendung der Maus die linke Maustaste und bei Verwendung der Cursor-Steuerstaste die Taste [Eingabe].

Wähle > wenn die linke Gleichung größer als die rechte ist.

Wähle < wenn die linke Gleichung kleiner als die rechte ist.

Wähle = wenn die beiden Gleichungen denselben Wert haben.

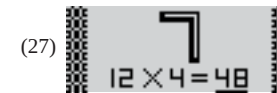
**(26) Mathe-Arbeiten**

Auf dem Bildschirm bewegt sich eine Gleichung von rechts nach links mit fehlendem Rechenzeichen. Wähle ein Rechenzeichen aus, um die Gleichung zu vervollständigen. In der oberen Bildschirmhälfte siehst du die vier Rechenzeichen, um die es geht. Befindet sich nun die Lücke in der Gleichung genau unter dem Rechenzeichen, das du ausgewählt hast, drücke [Eingabe] oder die linke Cursortaste.



(27) Count Down

Am unteren Bildschirmrand erscheint eine Gleichung. Du hast einige Sekunden Zeit, dir die Gleichung anzuschauen, bevor die Uhr läuft. Wenn die Uhr den Count-down startet, tippe deine Antwort ein und zwar so schnell du kannst. Je schneller du antwortest, um so mehr Punkte bekommst du, wenn die Antwort richtig ist.

**Gedächtnistraining****(28) Zahlen-Memo**

Auf dem Bildschirm halten Läufer, die sich von rechts nach links bewegen, Zahlentafeln nach oben. Präge dir die Zahlen und ihre Reihenfolge gut ein und tippe sie in die Eingabefelder ein.

**(29) Wörter-Memo**

Eine Anzahl von Wörtern erscheint als Animation auf dem Bildschirm. Diese Wörter werden auch ausgesprochen. Versuche, dir die Reihenfolge zu merken.

Höre aufmerksam zu, denn **Accelerator Next** wird dich nach einem bestimmten Wort aus dieser Reihenfolge fragen. Zur Auswahl deiner Antwort mit der Maus bewegst du den Pfeil auf das gesuchte Wort und drückst die linke Maustaste oder du tippst den Buchstaben A, B, C oder D.



(30) Paare finden

Auf dem Bildschirm ist ein Raster mit verschiedenen Gegenständen zu sehen, von denen es jeweils ein Paar gibt. Nach kurzer Zeit werden die Gegenstände verdeckt. Deine Aufgabe ist es, die Gegenstände wieder aufzudecken, aber paarweise! Klicke den Pfeil (mit der linken Maustaste) auf den ersten Gegenstand und dann auf den zweiten Gegenstand des Paares. Wenn du das vorletzte Paar aufgedeckt hast, öffnet sich das letzte Paar automatisch.

(30)

**(31) Memo-Zoo**

Auf dem Bildschirm erscheint für eine kurze Zeit ein Tier mit einem bestimmten Merkmal. Anschließend befinden sich vier Tiere auf dem Bildschirm. Finde genau das Tier heraus, das du auf dem ersten Bildschirm gesehen hast. Deine Auswahl triffst du mit dem Pfeil.

(31)

**(32) Alles der Reihe nach**

In der oberen Bildschirmreihe erscheinen nacheinander Gegenstände. Merke dir die Reihenfolge, in der sie erschienen sind ganz genau. Mit dem Cursorpfeil triffst du deine Auswahl, die du dann mit der linken Maustaste bestätigst.

Die von dir nacheinander ausgewählten Gegenstände erscheinen dann auf der unteren Bildschirmreihe.

Wenn du einen Fehler gemacht hast, kannst du die Gegenstände wieder auf die obere Bildschirmreihe zurück führen, indem du die Taste „Zurück“ [←] drückst.

(32)

**Logikspiele****(33) Kleiderstange**

Auf einer Kleiderstange hängen einige T-Shirts. Auf jedem steht eine Zahl, bis auf einem.

Die Zahlen bilden eine logische Reihe. Finde die Zahl für das leere T-Shirt heraus und gib sie mit den Zahlentasten ein (bei 2-stelligen Zahlen zuerst den Zehner und dann den Einer eingeben).

(33)



(34) Feiner Unterschied

Vier Gegenstände bzw. Tiere erscheinen auf dem Bildschirm. Einer davon unterscheidet sich von den anderen drei in einem bestimmten Merkmal. Finde den einen heraus und wähle ihn mit dem Cursorpfeil aus.

**(35) Navigator**

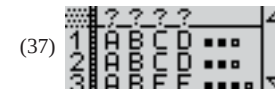
Ein Raster mit Fischen und Angelhaken erscheint auf dem Bildschirm. Einer der Fische ist markiert. Mit der Cursor-Steuerstaste sammelst du alle Fische ein, darfst aber weder einen Angelhaken berühren, noch einen Weg zweimal gehen oder kreuzen.

**(36) Bücher-Stapel**

Auf der linken Bildschirmseite erscheint ein Stapel mit Büchern. Ziel des Spiels ist es, den Stapel auf einen freien Platz zu bewegen, Buch für Buch. Wähle das oberste Buch des Stapels aus, indem du [Eingabe] oder die linke Cursortaste drückst, wenn ein Stand markiert ist. Markiere jetzt einen anderen Stand, indem du dich mit der Cursor-Steuerstaste dorthin bewegst. Drücke [Eingabe] oder die linke Cursortaste, damit das von dir zuvor ausgewählte Buch sich zu dem markierten Stand verschiebt.

**(37) Decoder**

Dein **Accelerator Next** legt eine Buchstabenkombination fest, die du erraten sollst. 1. Rate erst einmal eine Kombination aus den vier Buchstaben A, B, C, D. Wenn du den letzten Buchstaben eingegeben hast, wird dir **Accelerator Next** mitteilen, wie gut du geraten hast, indem er kleine Kreise neben die Buchstaben setzt, die du eingegeben hast. 2. Ein schwarzer Kreis bedeutet, dass einer deiner geratenen Buchstaben an der richtigen Stelle sitzt.



3. Ein „weißer“ Kreis bedeutet, dass einer von deinen Buchstaben der richtige ist, aber nicht auf der richtigen Stelle sitzt. Wenn du für einen geratenen Buchstaben „nichts“ erhältst, bedeutet das natürlich, dass dieser Buchstabe in der Kombination nicht enthalten ist.
4. Wenn du eine leere Stelle erhältst, bedeutet das, dass kein Buchstabe deiner Kombination in der Kombination von **Accelerator Next** enthalten ist.
5. Benutze diese Hinweise, um die richtige Kombination herauszufinden. Du hast insgesamt 10 Versuche dafür. Wenn du zu deinem vierten Versuch kommst, verschiebt sich der Inhalt des Bildschirms nach oben. Mit den Pfeilen „nach oben“ und „nach unten“ am rechten Bildschirmrand kannst du dir deine vorangegangenen Versuche ansehen, indem du den Pfeil auf die gewünschte Richtung bewegst und mit der linken Cursortaste bestätigst. Ziel dieses Spiels ist es, so wenig Versuche wie möglich zu verwenden, um den Code zu entschlüsseln. Es gibt keine verschiedenen Spielebenen!

(38) Spiele mir nach

Auf dem Bildschirm siehst du vier Lichter, die jeweils eine Zahl in sich tragen. Eines der Lichter blinkt auf und gleichzeitig hörst du einen Ton. Wiederhole den Ton, indem du die entsprechende Zahl mit der Zahlentaste tippst oder mit dem Mauspfeil auf das entsprechende Licht klickst.

Die Tonfolge wird wiederholt und am Ende ein weiterer Ton hinzugefügt. Versuche, dich an die vollständige Tonfolge zu erinnern und Ton für Ton nachzuspielen.

(38)



Spiele

Wenn du in den Spielen alle deine Leben verlierst, fällst du zurück auf Spielebene 1, egal auf welcher Spielebene du dich gerade befindest.

(39) Raupe

Führe die Raupe mit der Cursor-Steuerstaste zu ihrem Futter. Berühre nicht die Wände oder den Schwanz der Raupe. Das Futter wird durch ein kleines Kreuz dargestellt. Jedes Mal, wenn die Raupe Futter zu sich nimmt, wird sie länger. In den

(39)

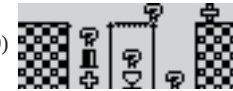


höheren Spielebenen gibt es mehr Hindernisse, die es zu beachten gibt und die Raupe bewegt sich immer schneller.

(40) Drei in der Reihe

Am oberen Bildschirmrand bewegen sich unterschiedliche Symbole von rechts nach links. Sie fallen in eine der drei Spalten, wenn die Spalte nicht abgedeckt ist. Mit der Cursor-Steuerstaste steuerst du die bewegliche Abdeckung. Versuche, die Spalten so auszufüllen, dass du senkrecht, waagrecht oder diagonal (schräg laufend) immer drei gleiche Symbole in eine Reihe bekommst. In diesem Spiel wird die Anzahl deiner Erfolge am Ende angezeigt, es gibt jedoch keine verschiedenen Spielebenen.

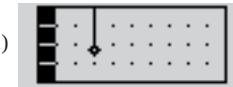
(40)



(41) Ballspiel

Du steuerst den Zeichen-Cursor mit der Cursor-Steuerstaste. Du kannst dich mit deinem Zeichen-Cursor immer nur entlang der Punkte bewegen, um Linien zu ziehen. Wenn du einen Teil durchgehend mit einer Linie durchgezogen hast, wird dieser Teil dunkel. Weiche den Bällen, die als Punkte dargestellt sind, aus. Ziel des Spiels ist es, die Bälle so einzukreisen und das Feld, in dem sich die Bälle befinden, so zu verkleinern, bis sie sich nicht mehr bewegen können.

(41)



(42) Mauseloch

Hilf den Mäusen, die Löcher zu überqueren. Du steuerst die bewegliche Abdeckung mit der Cursor-Steuerstaste. Bewege die Abdeckung über das Loch, damit die Maus nicht hineinfällt. Aber Vorsicht! Achte auf alle Mäuse, sie werden je nach Spielebene immer schneller!

(42)



Musik

(43) Rhythmus-Schule

Mit den Zahlentasten 1, 2, 3 und 4 spielst du einen Rhythmus und anschließend kannst du dir dein Werk anhören. „1“ ist die Basstrommel, „2“ ist die Wirbeltrommel, „3“ ist das geschlossene Hi-Hat und „4“ ist das offene Hi-Hat. Zum Einfügen einer Pause klicke mit dem Cursorpfeil auf „R“. Mit „C“ kannst du deine Aufnahme löschen. Mit dem Abspielsymbol (Dreieck) kannst du dir den von dir

(43)



geschriebenen Rhythmus anhören. (Achtung: Wenn du in eine andere Aktivität wechselst oder **Accelerator Next** ausschaltest, wird deine Komposition automatisch gelöscht.)

(44) Noten-Memo

Dein **Accelerator Next** spielt eine Tonfolge, indem er in jeder Runde immer wieder einen Ton hinzufügt. Du musst die einzelnen Noten nachspielen, indem du die entsprechenden Buchstabentasten drückst. Du kannst aber auch mit dem Cursorpfeil die Tasten auf dem Bildschirm anklicken, um die Tonfolge nachzuspielen.



(45) Effekt-Musik

Wähle eine Melodie zum Abspielen aus. Mit der Cursor-Steuerstaste kannst du durch die einzelnen Musiktitel „blättern“. Drücke [Eingabe] oder die linke Cursorstaste, um die ausgewählte Melodie abzuspielen. Während die Melodie erklingt, kannst du beliebige Buchstabentasten drücken, um auf dem Bildschirm immer neue Bildeffekte zu erzeugen.



(46) Komponieren

Schreibe Note für Note ein Musikstück. Drücke die Zahlentasten 1 bis 6, um unterschiedliche Instrumente auszuwählen. Mit den Buchstabentasten, die den Buchstaben auf der Bildschirmtastatur entsprechen, spielst du deine Melodie.

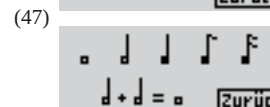
Zum Einfügen einer Pause klicke mit dem Cursorpfeil auf „R“. Mit „C“ kannst du deine Aufnahme löschen. Mit dem Abspielsymbol (Dreieck) kannst du dir den von dir geschriebenen Rhythmus anhören. (Achtung: Wenn du in eine andere Aktivität wechselst oder **Accelerator Next** ausschaltest, wird deine Komposition automatisch gelöscht.)



(47) Musik-Schule

Hier lernst du, wie man Musik „liest“.

Zuerst musst du deinem **Accelerator Next** mitteilen, ob du Notennamen oder



Notenlängen lernen möchtest, indem du mit dem Cursorpfeil zuerst eine Spielart auswählst.

Notennamen: Wähle aus, ob du die Noten im Sopran-Schlüssel lernen möchtest oder Noten im Bass-Schlüssel. Deine Auswahl triffst du durch das Klicken auf den entsprechenden Notenschlüssel.

Wenn du auf eine Note klickst, sagt dir **Accelerator Next**, wie die Note heißt.

Notenlänge: Wenn du auf eine der unterschiedlichen Notentypen klickst, erfährst du, um welche Notenlänge es sich hierbei handelt.

(48) Noten benennen

Teste deine Musikkennntnisse!

In diesem Programm gibt es zwei unterschiedliche Spielarten: „Notenquiz“ und „Musik-Rechnen“. Wähle eine Spielart aus, indem du den Cursorpfeil auf das entsprechende Feld bewegst und die linke Maustaste oder die linke Cursortaste drückst.

Notenquiz: Auf dem Bildschirm siehst du einen Notenschlüssel und eine Note. Mit den Buchstabentasten C, D, E, F, G, A oder H gibst du den Namen der Note ein, aber beachte, welcher Notenschlüssel verwendet wird.

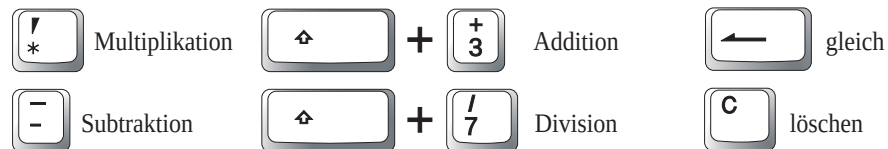
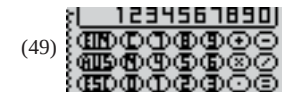
Musik-Rechnen: Prüfe dein Wissen über die Notenlängen. In der oberen Bildschirmhälfte siehst du eine Gleichung, die aus Musiknoten zusammengesetzt ist. Eine Note fehlt in der Gleichung. In der unteren Bildschirmhälfte siehst du die möglichen Antworten, die aus einer Sechzehntel-, einer Achtel-, einer Viertel-, einer halben oder einer ganzen Note bestehen. Wähle die Note aus, die die Gleichung vervollständigt, indem du auf die von dir ausgewählte Note klickst.

(48)

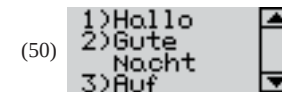


Tools (Nützliche Helfer)**(49) Rechner**

Gib eine Gleichung (eine Rechenaufgabe) ein. Diese kannst du mit der Tastatur, den Zahlen- und Rechenzeigentasten eintippen oder du klickst mit dem Cursorpfeil auf die Zahlen und Rechenzeichen.
Drücke anschließend [Eingabe], um das Ergebnis zu sehen.

**(50) Sprachen-Schule**

Willst du nützliche Sätze und Wörter für den Alltag in verschiedenen Sprachen lernen? – Auf dem Bildschirm erscheint eine Liste mit deutschen Wörtern und Sätzen. Bewege die Markierung auf der Liste nach unten oder oben, indem du die Cursor-Steuerstaste drückst. Drücke auf [Eingabe], um den Satz bzw. das Wort auszuwählen. Auch kannst du mit der Maus deine Auswahl treffen, indem du mit dem Cursorpfeil auf den Rollbalken (Pfeil nach oben bzw. nach unten) klickst. Nachdem du einen Satz bzw. ein Wort ausgewählt hast, wähle auf die gleiche Weise eine Sprache aus, um dir den Satz bzw. das Wort in der ausgewählten Fremdsprache anzuhören.
Drücke [Esc], um zur Auswahl der Sätze/Wörter zurückzukehren.



Kapitel 10

Wenn mal etwas nicht funktioniert

Keine Anzeige auf dem LCD-Bildschirm

Ist die Stromversorgung angeschlossen?

Sind die Batterien richtig eingelegt?

Müssen die Batterien vielleicht ausgetauscht werden?

Keine oder schlechte Mausfunktion

Sind Mausball und Mauspad sauber und frei von Staub?

Ist die Maus richtig angeschlossen?

Schwarzer bzw. unnormaler Bildschirm

Unterbrechen Sie die Stromversorgung, indem Sie die Batterien herausnehmen oder den Lerncomputer vom Netzgerät trennen. Warten Sie ca. 10 Sekunden und legen Sie die Batterien wieder ein bzw. verbinden Sie wieder den Lerncomputer mit dem Netzgerät.

Lernspiele zu entwickeln ist eine Verantwortung, die wir sehr ernst nehmen. Wir unternehmen alles, um die Richtigkeit der Informationen zu gewährleisten, die den Wert unserer Produkte ausmacht. – Jedoch können auch uns manchmal Fehler unterlaufen. Wir möchten Ihnen versichern, dass wir hinter unseren Produkten stehen und möchten Sie ermutigen, sich mit unserem Kundendienst in Verbindung zu setzen, wenn Ihnen ein Problem aufgefallen ist bzw. Sie Vorschläge unterbreiten wollen. Unsere Kundendienst-Mitarbeiter freuen sich, Ihnen weiter-zuhelfen.

Dieses elektronische Lernspiel entspricht den Anforderungen der EN71 Teile 1, 2 und 3 und EN50088 sowie der ASTM F963.

Da wir stets bemüht sind, unsere Produkte zu verbessern, kann es vorkommen, dass sich die Darstellungen auf dem LCD-Bildschirm von den Abbildungen in dieser Anleitung leicht unterscheiden.

